

# AM ARTIST

CREAZIONI ARTISTICHE E MULTIMEDIALI

SPETTACOLI, INSTALLAZIONI, PROTOTIPI



# CHI SIAMO

AM Artist nasce all'interno del laboratorio interdisciplinare LabVega, dall'incontro fra Andrea Montis (musicista e altro) e Simone Murtas (informatico e altro).

Il progetto vuole esplorare il mondo delle arti multimediali, fondendo musica, video, informatica e teatro con le più recenti tecnologie interattive e con i più moderni dispositivi elettronici.

Tutti i lavori sono mirati al coinvolgimento emotivo del pubblico, intendendo l'Arte, in qualsiasi sua forma, come il mezzo di comunicazione più efficace e diretto.

AM Artist vuole abbattere i confini fra arte e tecnologia e fra le discipline, cercando sempre nuove espressioni per unire le competenze tecniche alle passioni e alla creatività.





# PRODOTTI

L'attività di AM Artist abbraccia la produzione musicale e video, e comprende la messa in opera di installazioni multimediali e di video mapping, compresi gli allestimenti tecnici, artistici ed esecutivi di interi spettacoli.

Tutti i progetti AM Artist sono realizzati da zero, con software proprietari, allo scopo di renderli totalmente personalizzabili e configurabili a seconda delle necessità.

Un'attenzione particolare è dedicata al coinvolgimento del pubblico, attraverso numerosi strumenti di interazione. Allo stesso modo, gli allestimenti multimediali degli spettacoli, sono sempre eseguiti dal vivo, al fine di interagire e integrarsi con la performance degli artisti coinvolti e con il sentimento del pubblico.

A musician is performing on stage, playing an electric guitar. Behind them is a large, glowing green circular light effect with a central dot. The stage is dimly lit with blue and green hues. In the background, other musicians and instruments are visible but less distinct. The overall atmosphere is that of a live music performance with a focus on lighting and visual effects.

# SPETTACOLI

AM Artist realizza allestimenti video e luci per spettacoli musicali, reading, danza e teatro oltre alla creazione di colonne sonore e produzioni musicali di vario genere.

L'interazione con gli autori e gli artisti è alla base di tutte le opere che sono sempre caratterizzate dall'originalità e dalla esclusività dei contenuti e dalla loro esecuzione dal vivo.

I lavori realizzati vanno dalle proiezioni di luci, video e grafiche animate all'accompagnamento musicale, fino alla scrittura e alla realizzazione di spettacoli completi.

# POESIA AUMENTADA

Spettacolo di poesia estemporanea e nuove tecnologie

## Produzione:

- animazioni grafiche audioreattive e sagomate sugli attori su telo olografico

## Allestimento grafico

La lingua sarda, la tradizione di poesia improvvisata isolana, e le nuove tecnologie del digitale. Un intreccio in grado di stravolgere e innovare il modo di fare poesia e teatro nell'anno 2020.

In collaborazione con Marco Quondamatteo, del team del Kyber Teatro, sono state realizzate animazioni grafiche interattive proiettate su telo olografico. Animazioni sui testi hanno permesso al pubblico di seguire la metrica e la logica della costruzione strutturale della poesia, mentre animazioni astratte, basate sulla reazione al suono e sulle immagini degli stessi attori, hanno sottolineato e accompagnato l'evolversi della musica e dei versi.

La produzione è realizzata all'interno del Progetto DOMOSC- Domo de sa Cultura dell'Aquilone di Viviana, Video Gum Production e Mega Coop. Soc.



# TUMBU

Performance di Musica Sarda e Nuove Tecnologie

Produzione:

- grafiche interattive su telo olografico

## Allestimento grafico

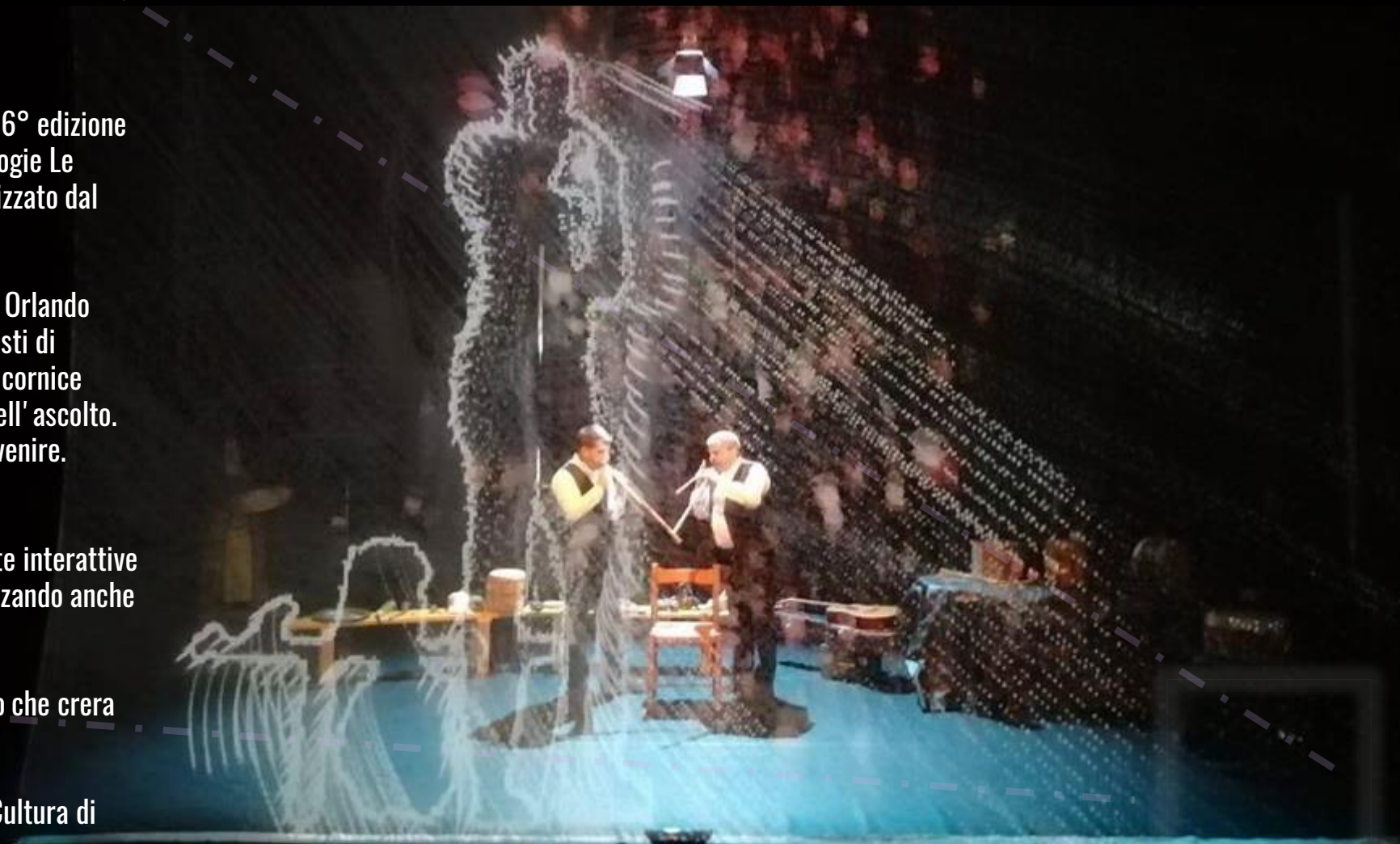
Tumbu è una produzione realizzata all'interno della 6° edizione Festival Internazionale di teatro, arte e nuove tecnologie Le Meraviglie del Possibile 2019 –Sincronicità, organizzato dal Kyber Teatro di Cagliari.

I repertori musicali tradizionali eseguiti in scena da Orlando Mascia e Eliseo Mascia, padre e figlio, polistrumentisti di Maracalagonis, vengono esplorati all'interno di una cornice digitale che restituisce allo sguardo la condizione dell'ascolto. Una visione musicale che proietta il passato nell'avvenire.

Le grafiche, realizzate in collaborazione con Marco Quondamattero del team del Kyber Teatro, sono tutte interattive e accompagnano il percorso musicale dal vivo, utilizzando anche sensori di movimento ed analisi sonore.

Per la proiezione è stato utilizzato un telo olografico che crea l'illusione di immagini sospese nell'aria.

L'identità è il Futuro, nella DOMOSC - Domo de sa Cultura di Cagliari.



# PROGETTO MEDIALAB

Proiezione su grande parete

Produzione:

- video mapping
- software di controllo
- animazioni grafiche audioreattive

## Video mapping per concerto

Nel suggestivo scenario della Manifattura Tabacchi di Cagliari, l'intensità della musica sacra si è fusa con la magia del video mapping in, occasione del concerto del Coro del Teatro Lirico diretto dal maestro Donato Sivo per il Progetto MediaLab, nelle serate del 20 e 21 giugno 2019.

In collaborazione con Marco Quondamatteo, del Kyber Teatro di Cagliari, AM Artist ha curato il video mapping su una parete di 24x12 metri proiettando grafiche generative ispirate alle musiche del coro e sincronizzate in tempo reale.

# PROVO A CONVINCERMI

Concerto musicale e allestimento video

Produzione:

- musiche, testi, arrangiamenti ed esecuzione dal vivo
- animazioni grafiche audioattive

## Spettacolo musicale

“Provo a convincermi” è l’album di debutto di Andrea Montis, portato dal vivo in forma di concerto con 5 musicisti sul palco e un allestimento video tematico completamente personalizzato.

Ognuno dei 10 brani è interpretato da un tema grafico dedicato generato e pilotato dal vivo, che ne segue dinamicamente lo sviluppo e ne sottolinea carattere ed atmosfere frase per frase.

Il sistema è comandato tramite pedaliera direttamente da uno dei musicisti e può essere scalato su palchi di qualsiasi dimensione.

Il sistema permette, opzionalmente, la gestione degli effetti di luce del palco, in sincrono con i colori e le dinamiche dei video.

“Provo a convincermi” è stato eseguito per la prima volta il 27 aprile 2019 presso il Teatro Intrepidi Monelli di Cagliari.





# UBIQUE

Spettacolo teatrale multimediale

## Allestimento grafico

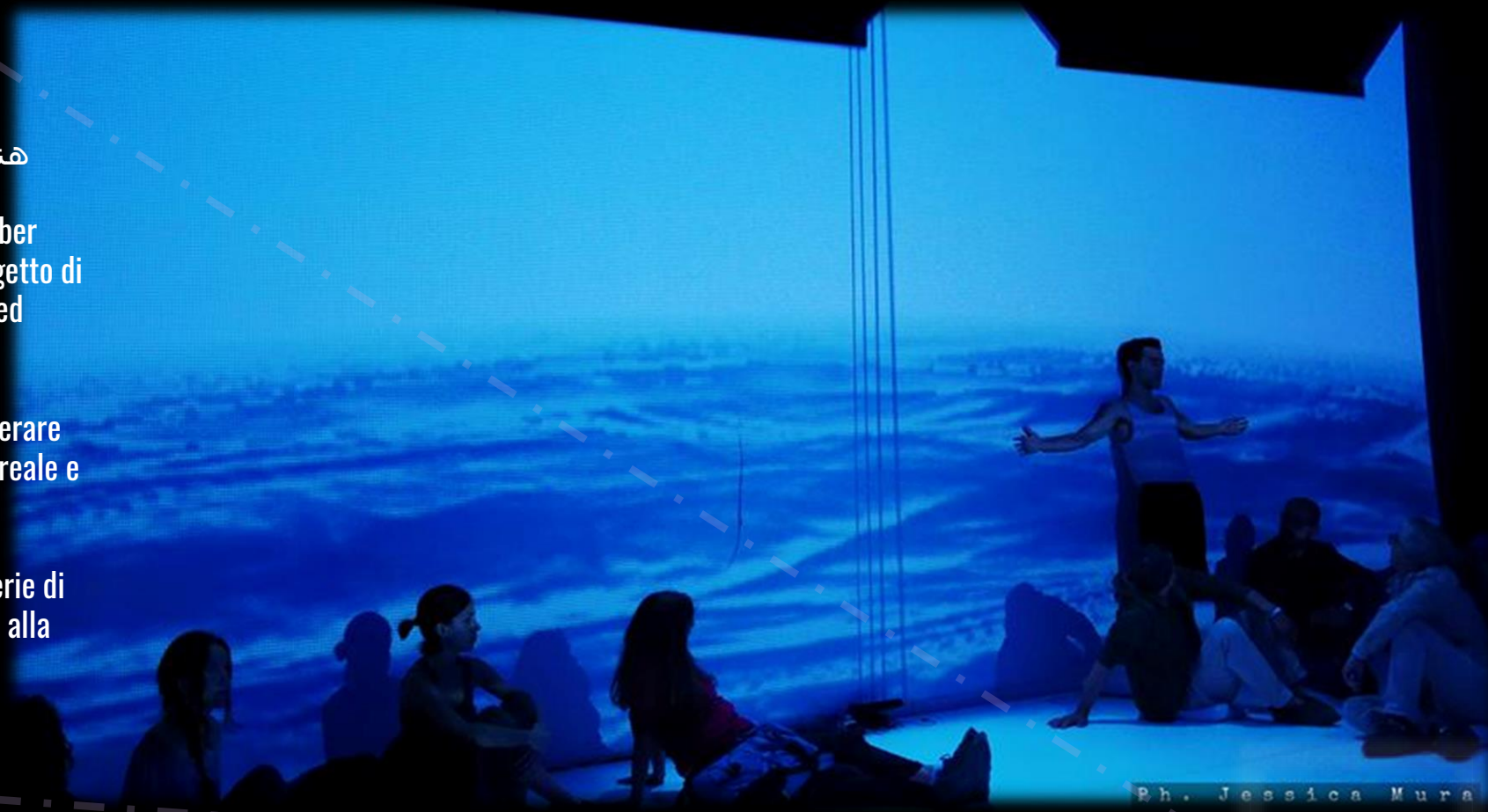
La Performance Teatrale e Multimediale "Ubique- هنا،  
" nasce dall'incontro tra la Compagnia libanese Minwal Theatre Company e la Compagnia Kyber Teatro, all'interno del secondo appuntamento del progetto di residenze artistiche e tecnologiche A.R.T.E. (Augmented Reality Theatre Experience).

Si tratta di Uno spettacolo multimediale che vuol superare il confine fra palco e platea, fra pubblico e attori, fra reale e virtuale.

AM Artist ha curato la parte grafica attraverso una serie di proiezioni grafiche generate in tempo reale e reattive alla musica e al movimento degli attori.

Produzione:

- grafiche interattive sul movimento degli attori
- proiezioni



Ph. Jessica Mura

# ESSERE GRAMSCI

Spettacolo teatrale

Produzione:

- studio grafico sullo sviluppo del testo
- animazioni grafiche audioreattive
- esecuzione dal vivo

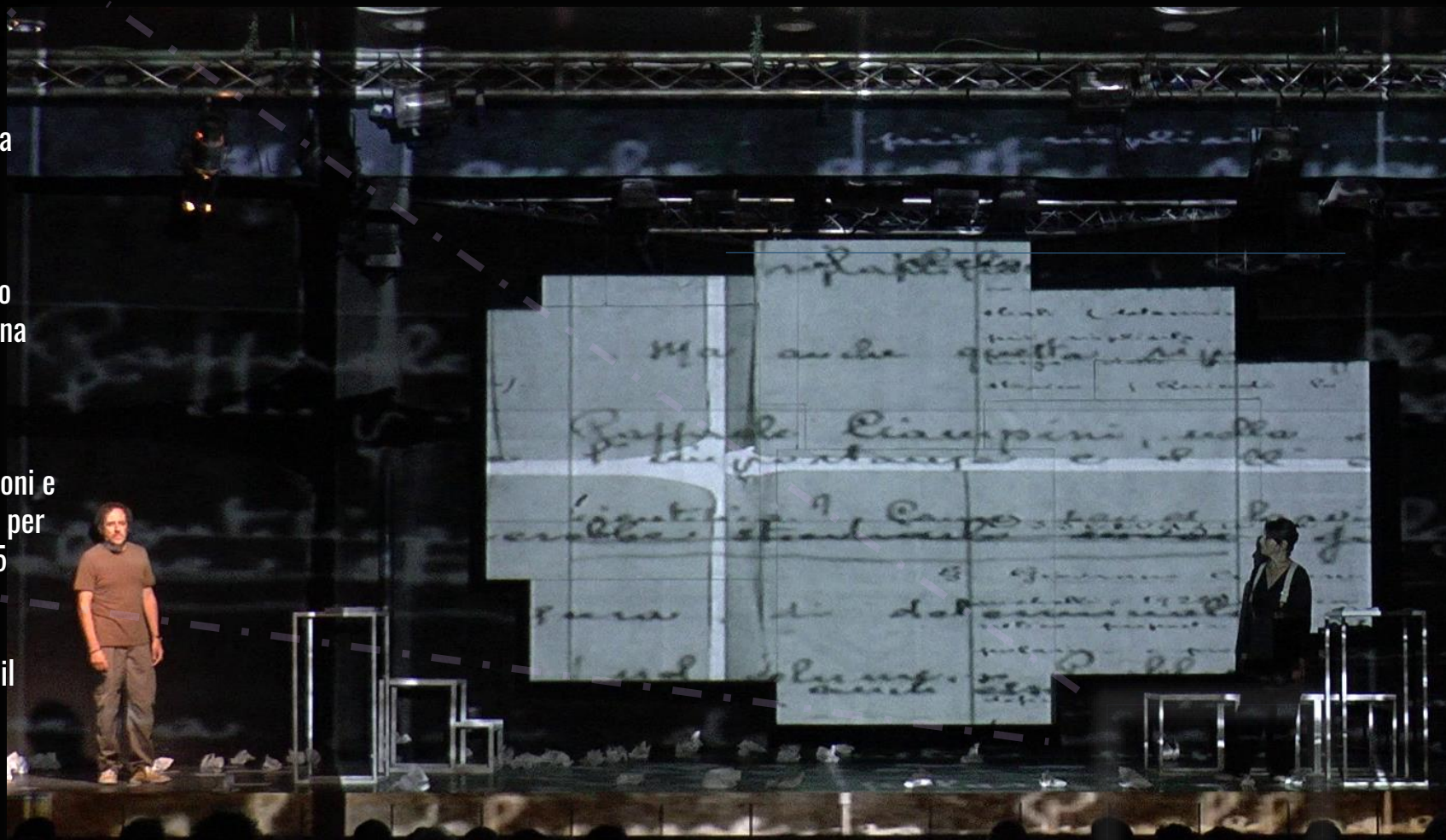
## Allestimento narrativo

“Essere Gramsci” è uno spettacolo teatrale prodotto da “Sardegna Teatro”, scritto da Clara Murtas e da lei interpretato con Corrado Giannetti.

AM Artist ha partecipato a tutte le fasi di sviluppo dello spettacolo seguendo il progetto grafico e realizzando una proiezione mappata che accompagna l'intera rappresentazione.

Elaborazioni grafiche di fotografie documentali, astrazioni e animazioni generative, vengono pilotate in tempo reale per seguire la recitazione, le luci e la musica; in totale di 15 differenti scene, completamente originali.

“Essere Gramsci” è andato in scena per 6 repliche fra il 2017 e il 2018.



**Produzione:**

- testi, musiche, arrangiamenti
- elaborazioni grafiche audioreattive
- esecuzione dal vivo
- installazione

# Spartito per 4 stagioni

Spettacolo musicale

## Produzione integrale

Uno spettacolo multimediale eseguito interamente dal vivo per raccontare la magia delle 4 stagioni attraverso un testo recitato, accompagnato da musiche e sonorizzazioni originali, luci e animazioni grafiche.

L'impianto audio a 4 canali circonda completamente il pubblico, sincronizzando musica, suoni e parole con luci e proiezioni.

"Spartito per 4 stagioni" è un viaggio in cui astratto e reale si fondono, si dividono e si riuniscono senza soluzione di continuità, nella ricerca del significato dell'alternarsi delle stagioni.

In collaborazione con l'autore/attore Andrea Nateri.



## Produzione:

- musiche e arrangiamenti
- elaborazioni grafiche audioattive
- esecuzione musicale e video dal vivo

# Di tutta la vostra intelligenza

Spettacolo di danza

## Musica e immagini

“Di tutta la vostra intelligenza” è uno spettacolo di danza dedicato ad Antonio Gramsci.

Ideato e realizzato dalla coreografa Michela Mua, mette in scena il racconto del pensiero dell'autore sardo attraverso la partecipazione di 9 ballerini.

Le musiche, appositamente composte da AM Artist per l'opera, sono state eseguite dal vivo.

Dal vivo anche l'animazione degli effetti grafici, generati e pilotati in tempo reale, anch'essi appositamente concepiti sui temi dell'opera e delle musiche.



# Arrivando a Cagliari

Lettura con musica e immagini

Produzione:

- testi
- musiche e arrangiamenti
- contenuti video e foto

## Produzione integrale

In occasione della manifestazione “Buon compleanno Faber” edizione 2015, AM Artist ha realizzato su testo di Andrea Nateri, un racconto su Cagliari in parole, musica e immagini.

Eseguito dal vivo lo spettacolo ha visto sul palco tre chitarre (Andrea Nateri, Andrea Montis, Simone Murtas), due voci (Andrea Nateri e Stefano Raccis) e una sequenza di immagini e video.

Lo spettacolo è frutto di una accurata e lunga ricerca per le vie della città alla ricerca di storie e suggestioni.



# Video-Versus

Allestimento dal vivo per concerto spettacolo

Produzione:

- allestimento luci
- video e grafiche audioreattive
- esecuzione dal vivo

## Luci e proiezioni

Video-Versus è una performance di video e luci che è stata eseguita dal vivo in occasione della presentazione del CD Dub Versus di Giacomo Casti e Francesco "Arrogalla" Medda).

Video-Versus accompagna ognuno dei 10 brani attraverso elaborazioni grafiche, video e giochi di luce differenti, appositamente creati a stretto contatto con gli autori, per svilupparne il senso artistico e il messaggio.

Il sistema prevede l'uso di due proiettori che lavorano su un grande schermo centrale orizzontale, in formato 16:9, e due schermi laterali verticali in formato 7:10.

Il sistema è inoltre coadiuvato da un impianto luci di 10 fari, colorati pilotato in sincrono con i video.

Le grafiche consistono in immagini sintetiche ed elaborazioni di fotografie e video, generate all'istante e animate dal vivo, in termini di movimenti, colori e prospettive, seguendo il ritmo della musica, crescendo e diminuendo e il senso generale della performance.

foto di  
Dietrich Steinmetz

# INSTALLAZIONI

Sensori di movimento, fotocamere a infrarossi, puntatori laser, videocamere intelligenti e altre tecnologie interattive sono alla base delle installazioni AM Artist.

I sistemi sono adatti a presentare e valorizzare contenuti di ogni tipo e opere d'arte per musei, esposizioni, gallerie, scuole, corsi eventi e presentazioni di ogni genere.

Le tecnologie, sempre rivolte al massimo coinvolgimento del pubblico, diventano esse stesse uno strumento artistico e creativo.

# GALLERIA MAP

Installazione all'interno della Galleria d'Arte MAP di Mariano Chelo.

Produzione:

- video mapping
- software di controllo
- installazione

## Video mapping su tele virtuali

Dettagli animati delle opere vengono proposti, a rotazione, su tele sospese al soffitto, mettendo in evidenza i particolari e richiamando i colori dei quadri esposti in galleria.

A rotazione, vengono proposti dei video tematici sulle varie cornici e una semplice trave presente sul soffitto diventa uno schermo sul quale scorrono testi e informazioni.

Il sistema è concepito come installazione a lungo termine e permette al curatore della galleria di agire in piena autonomia sulla gestione del sistema; il caricamento dei video, immagini e testi può essere effettuato, senza alcun intervento tecnico.





# pHoToViSiOn

Proiezione interattiva



Produzione:

- video mapping
- software di controllo
- interazione manuale

## Installazione museale

pHoToViSiOn è una variante dell'installazione pHoToSpHeRic.

La proiezione visualizza le 500 fotografie relative alle opere della mostra "Sardegna Contemporanea, spazi, archivi, produzioni", suddivise per autore e rappresentate mediante un cilindro fluttuante.

Il pubblico può sfogliare l'archivio virtuale con il semplice movimento delle mani e accedere alle informazioni di ogni specifica opera.

Il sistema è completamente automatico e non necessita di alcun tipo di gestione.

pHoToViSiOn è stato esposto al museo MAN di Nuoro dal 13 ottobre al 20 novembre 2017.

# KiniMouse

Modulo funzionale

Produzione:

- sviluppo interfaccia software



## Servizio software di supporto

KiniMouse è una utility che permette di muovere il puntatore del mouse del computer attraverso i semplici movimenti delle mani, consentendo di pilotare qualsiasi programma o applicazione.

È in grado di gestire automaticamente utenti mancini o destrorsi, e di delimitare l'area entro la quale identificare l'utente.

Un sistema di controllo aggiuntivo, rispetto alle possibilità native del Kinect, permette di posizionare il modulo a qualsiasi altezza e di gestire spazi con la presenza di numerose persone (tipicamente musei, eventi e manifestazioni).

Completamente tarabile e regolabile attraverso una pratica interfaccia di controllo, funziona con entrambi i modelli Kinect: 360 e ONE.

KiniMouse è utilizzato all'interno del progetto multimediale interattivo progettato dall'architetto Olindo Merone per l'ufficio turistico IAT di Iglesias ed è attivo da luglio 2017.

Produzione:

- video mapping
- software di controllo
- interazione manuale

## Installazione museale

L'applicazione pHoToSpHeRiC è stata realizzata come esempio pratico di utilizzo del software e come sviluppo degli argomenti trattati durante il corso "Visual Show: verso il videomapping e oltre".

Più di 200 fotografie di scena sono rappresentate attraverso una sfera tridimensionale che è possibile ruotare attraverso il semplice movimento delle mani.

La fotografia centrale viene ingrandita e, sul lato destro dello schermo, compaiono di volta in volta le informazioni relative all'opera ritratta.

pHoToSpHeRiC è stata esposta presso il Teatro Massimo di Cagliari in occasione della manifestazione "Monumenti aperti 2017"



# Scripta volant

Graffito virtuale



Produzione:

- software di controllo
- intrattenimento
- installazione

## Video mapping urbano

Il sistema simula, attraverso un proiettore, l'effetto di una bomboletta di vernice spray e permette di disegnare a mano libera su una parete, anche di grandi dimensioni.

Le scritte vengono realizzate mediante l'uso di un puntatore laser diretto sulla superficie della proiezione, come se fosse un pennarello, restituendo l'aspetto tipico dei graffiti, con colori, sfumature e finiture. E' possibile scegliere fra infiniti colori e stili grafici, nonché salvare le opere realizzate.

Scripta Volant è pensato sia per la realizzazione di opere d'arte temporanee e non invasive su edifici e monumenti, da parte di artisti qualificati, sia come "gioco" che permetta al pubblico di lasciare la propria firma o il proprio pensiero su un muro in particolari occasioni.

# AB-Normal Analyzer

Analisi comportamentale

Produzione:

- software di controllo

## Sistema di valutazione mentale

Tramite una semplice cuffia munita di sensore il sistema registra le punte di attenzione e rilassamento dei soggetti posti di fronte ad un prodotto multimediale: video, audio, foto.

E' anche possibile utilizzarlo durante discorsi, esecuzioni, concerti ed esibizioni dal vivo di ogni.

Eseguendo il test su un campione distribuito di soggetti e analizzando i dati secondo particolari algoritmi di valutazione, "AB-Normal analyzer" è in grado di fornire indicazioni preziose sulla qualità del prodotto indicando i punti di calo dell'interesse, i picchi di attenzione e le soglie di rilassamento.

AB-NORMAL analyzer 0.1beta



# Slot JPG

Slideshow

Produzione:

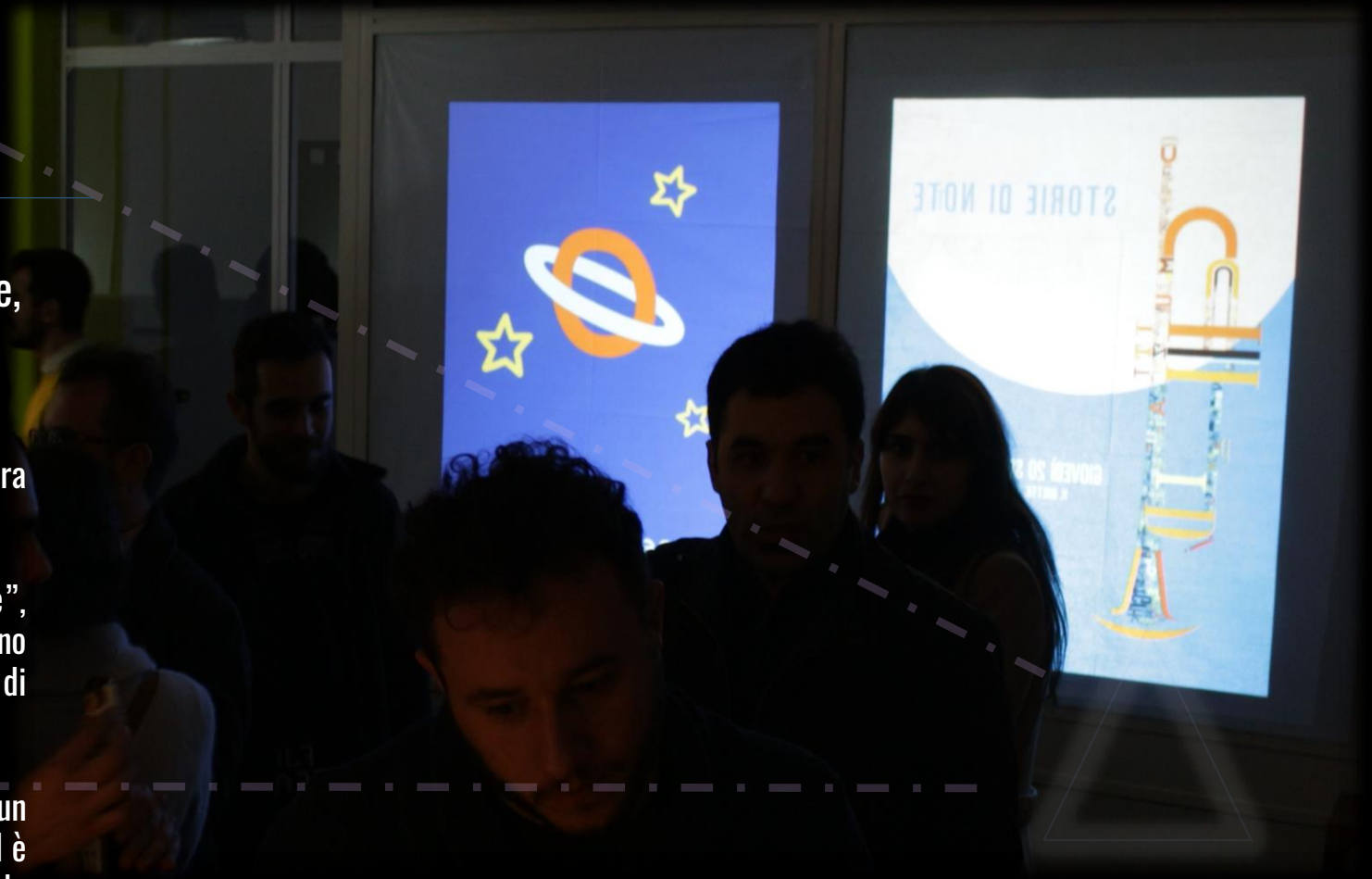
- software di controllo
- installazione

Un sistema per presentare e valorizzare foto, grafiche, disegni e opere d'arte

SlotJPG è un sistema grafico che permette di mostrare in maniera originale e accattivante una sequenza di contenuti.

Le immagini e i video sono visualizzati attraverso una serie di "ruote", simili a quelle delle slot machine o dei contakm. Le rotazioni possono essere determinate a piacere per ordine, velocità, senso e criterio di sequenza.

Il sistema può, inoltre, essere configurato per rappresentare un numero di ruote a piacere, anche di dimensioni differenti fra loro ed è possibile legare logicamente le rotazioni e definire interazioni da parte del pubblico per il loro movimento.



# Testa di zucca

Installazione ludica per Halloween

Produzione:

- software di controllo
- installazione

## Retroproiezione interattiva

Creata per Halloween 2016, "Testa di zucca" è una proiezione interattiva.

In assenza di persone nell'area di azione viene visualizzata una zucca sospesa nell'aria, illuminata dall'interno, che genera una nebbia arancione.

Non appena una persona entra nell'area attiva, la zucca si ingrandisce e svela il viso tipico delle decorazioni di Halloween.

La zucca dirige lo sguardo seguendo i movimenti del giocatore e il corpo del giocatore stesso determina i movimenti dello scheletro fluttuante che costituisce il corpo della zucca, facendolo ballare.

# Snow-wall

Video mapping natalizio

Produzione:

- video mapping
- software di controllo
- installazione

## Proiezione promozionale

Snow-wall è stata concepita come installazione natalizia per esterni.

Un monitor è viene posizionato all' interno della vetrina di un negozio e viene riprodotto un paesaggio natalizio sul quale si alternano elementi tipici delle feste come alberi addobbati, Babbo Natale, renne, pupazzi di neve e casette di legno., animati da una nevicata.

Parallelamente, vengono visualizzati loghi e messaggi promozionali inseriti nel contesto grafico (ad esempio sottoforma di insegna sulle casette di legno).

La stessa immagine è proiettata in grandi dimensioni (anche 20x10metri) su un edificio vicino.

Le persone, passando di fronte alla vetrina, vengono intercettate dal sistema che provvede a ritagliare in tempo reale la loro sagoma e a inserirla all' interno del paesaggio.

A seconda dell' oggetto visualizzato è possibile "giocare" con le proprie immagini, ad esempio affacciandosi dalle finestre delle casette o posizionando il proprio viso al posto di quello di Babbo Natale.





# Segui il ritmo

Gioco musicale didattico

Produzione:

- software di controllo
- installazione

## Musica e ritmo

La proiezione riproduce il palco di un concerto rock con alcuni tamburi al centro e diversi musicisti in penombra, con grafica in stile cartone animato.

Il bambino che si presenti di fronte al sistema vedrà improvvisamente se stesso comparire sul palco, in prossimità dei tamburi.

Il sistema audio riprodurrà i segnali di un metronomo e il bambino verrà invitato a suonare i tamburi a tempo muovendo le mani.

Il sistema analizzerà il tempo seguito dal bambino e valuterà se stia seguendo quello corretto. In caso di successo i musicisti in penombra si attiveranno, uno dopo l'altro, e accompagneranno il suono della batteria con il proprio strumento.

Se il bambino riuscirà a tenere il tempo per un determinato numero di secondi attiverà via via tutti gli strumenti e un'ovazione da parte della folla virtuale ai piedi del palco. Ne decreterà il successo.



# Hand-Slide

Visualizzatore di fotografie interattivo

Produzione:

- software di controllo
- installazione



## Proiezione da interno o da esterno

Il sistema proietta una qualsiasi sequenza di immagini su una parete (da 1 a 10 metri di diagonale) alternando le immagini secondo un ordine predefinito o casuale e accompagnandole con titolo e descrizione.

Posizionandosi di fronte alla proiezione il sistema che mostra in sovrapposizione una mano colorata che si muove seguendo quella dell'utente che così può ingrandire e rimpicciolire a piacere l'immagine oltre ad "esplorarla" scorrendola in verticale e orizzontale.

Unendo le mani si passa all'immagine successiva.

Hand-Slide è stato utilizzato durante l'inaugurazione della mostra personale dell'artista Manuinvisible presso il LabVega di Cagliari nel maggio 2015.

# C-Silence

Installazione mobile interattiva

Produzione:

- software di controllo
- installazione

## Studio sull' alterazione della percezione

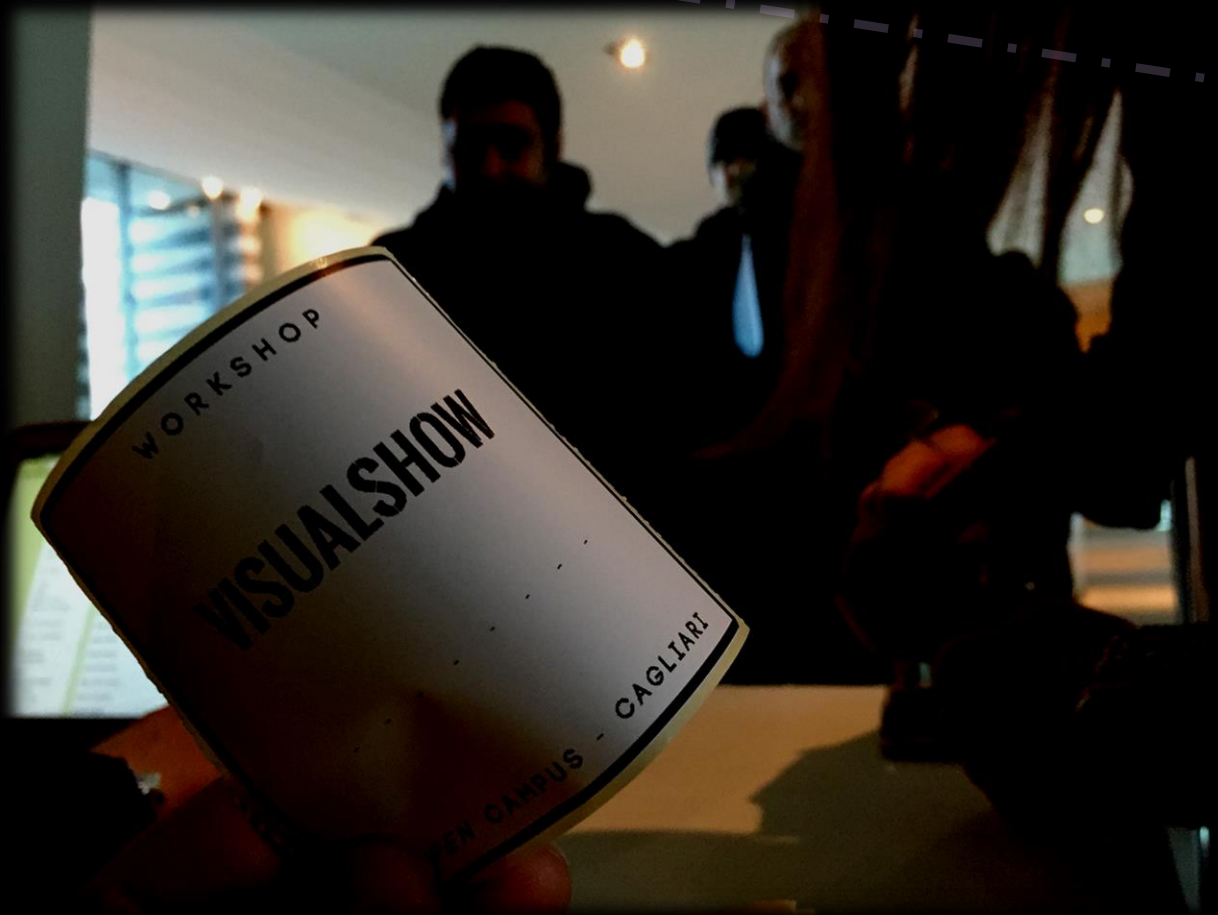
C-Silence è un cubo di circa 80cm di lato dotato di monitor e sistema audio. Sedendosi di fronte al cubo l'utente vedrà se stesso immerso in un determinato ambiente: il traffico cittadino, una spiaggia, un mercato, un vicolo, eccetera.

Si percepiranno i suoni tipici di quell'ambiente che, insieme a quelli captati dal microfono, distorceranno e modificheranno sia l'immagine dell'ambiente che quella del soggetto, a rappresentare l'alterazione della percezione della realtà e di se stessi dovuta al bombardamento sonoro a cui si perennemente sottoposti.

L'utente può diminuire o aumentare questa distorsione coprendosi le orecchie, aprendo o tappandosi la bocca e così via, alterando, grazie al sistema di interazione, i suoni emessi e percepiti dal sistema.



# CORSI



AM Artist è anche formazione.

Tutte le competenze e le esperienze sono a disposizione di chiunque si voglia avvicinare alle arti visuali, sia in termini puramente tecnici che creativi.

AM Artist organizza corsi di gruppo e personalizzati, con programmi mirati su professionalità ed esigenze specifiche.

# Visual Show con TouchDesigner

Produzione:  
• lezione e materiali

Formazione

## Corso base

Il corso Visual Show è rivolto a musicisti, DJ, VJ, artisti multimediali e simili, che vogliono arricchire le loro creazioni con contenuti visuali.

E' stato utilizzato il sistema multimediale TouchDesigner che consente di elaborare grafica e musica attraverso un' interfaccia grafica molto intuitiva e senza la necessita di utilizzare codice di programmazione.

Sono stati illustrati i principi del video mapping e della grafica generativa per costruire un semplice, ma suggestivo, sistema visuale che possa accompagnare un concerto o una performance anche in ambienti chiusi, piccoli e senza particolari strutture come palchi o schermi di proiezione.

E' stato costruito, insieme ai partecipanti, un esempio funzionante di proiezione di grafica animata reattiva alla musica e ai movimenti di un attore/danzatore.

# Visual Show

Formazione

Produzione:

- workshop introduttivo
- lezioni e materiali

Corso specialistico

"VisualShow, verso il videomapping è oltre" è un corso realizzato in collaborazione fra Open Campus e AM Artist.

Rivolto a video maker, VJ, artisti multimediali e agli operatori dello spettacolo e dell'arte in genere, ha posto le basi per l'utilizzo del software TouchDesigner, analizzando gli aspetti di progettazione e realizzazione di installazioni e spettacoli visuali.

Il corso è stato frequentato da 21 allievi, per una durata del corso è stata di 25 ore più un workshop introduttivo di 3 ore.

Al termine del corso gli allievi hanno realizzato un'installazione interattiva esposta presso il Teatro Massimo di Cagliari.

# PROTOTIPI



La ricerca e la sperimentazione sono alla base tutte le attività di AM Artist.

Sono numerosissimi i prototipi, tutti in continua evoluzione, che sono di ispirazione per usi futuri.

AM Artist accoglie con entusiasmo nuove idee per il loro sviluppo e per nuove applicazioni.

# ArchiPosa

Proiezione interattiva

Produzione:  
• software di controllo



## Motore di ricerca posturale

L'installazione permette agli utenti di cercare fra i contenuti fotografici di un archivio secondo la posizione del proprio corpo.

Nell'esempio vengono visualizzate fotografie dei più importanti monumenti del mondo assumendo una determinata posizione (in aggiunta alla Torre Eiffel: il Cristo del Corcovado aprendo le braccia, la Torre di Pisa piegandosi su un lato e così via)



# Prototipi Sand box

Proiezione interattiva su sabbia (in collaborazione con &makers)

Produzione:

- software di controllo
- contenuti
- progetto hardware e realizzazione supporto

## Installazione museale

Su una vasca contenente della viene proiettata una immagine che reagisce alle interazioni del pubblico in tempo reale, rappresentando una cartina geografica fisica con linee di quota e colori che variano a seconda delle altezze, rappresentando mari, montagne e pianure.

Il sistema in grado di svelare immagini o video, facendoli apparire solo quando vengono effettivamente "scoperti" e di simulare il percorso di un torrente d'acqua seguendo le pendenze della sabbia.

E' un sistema particolarmente adatto a presentare, in maniera alternativa e innovativa vari contenuti, come ad esempio, i vari strati geologici e archeologici di un'area geografica o strade ed edifici a diverse profondità, epoca per epoca.

Il sistema viene fornito in forma di struttura hardware completa e dal design personalizzabile.



# Dimmi la verità

Analisi del pensiero

Produzione:

- software di controllo

## Stazione interattiva

Tramite una semplice cuffia munita di sensore EEG è possibile rilevare e visualizzare il grado di attenzione, rilassamento o agitazione di un soggetto.

Facendo indossare la cuffia a una persona e ponendole delle domande “imbarazzanti”, “Dimmi la verità” vuole simulare, in maniera ironica, il comportamento di una macchina della verità, enfatizzando in maniera caricaturale gli sbalzi d’umore e l’agitazione del soggetto sottoposto a una serie di domande più o meno imbarazzanti.

Il sensore e il software sono realizzati a puro scopo di divertimento e non hanno ne la possibilità ne l’intenzione di rilevare, realmente, la veridicità delle risposte o il reale stato d’animo del soggetto.



# Slide TV

Menu interattivo

Produzione:  
• software di controllo



## Visualizzazione contenuti

SlideTV propone una serie di video/immagini sospese su una scena che può essere virtuale (film o foto, ambientazione 3d o grafica), oppure la ripresa stessa dell'ambiente in cui è installato.

L'utente che passi di fronte al sistema vedrà la sua immagine all'interno della proiezione e potrà afferrare virtualmente i video per portarli al centro della scena e riprodurli a tutto schermo.

# Pittore

Proiezione interattiva

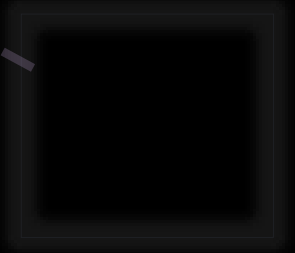
Produzione:  
• software di controllo



## Disegno virtuale

L'installazione permette agli utenti di svelare un contenuto nascosto (una fotografia, un quadro, un video o altro) attraverso una proiezione su parete.

L'utente, col semplice movimento della mano, farà apparire il disegno come se lo stesse effettivamente dipingendo con un pennello virtuale.



# Virtual Theremin

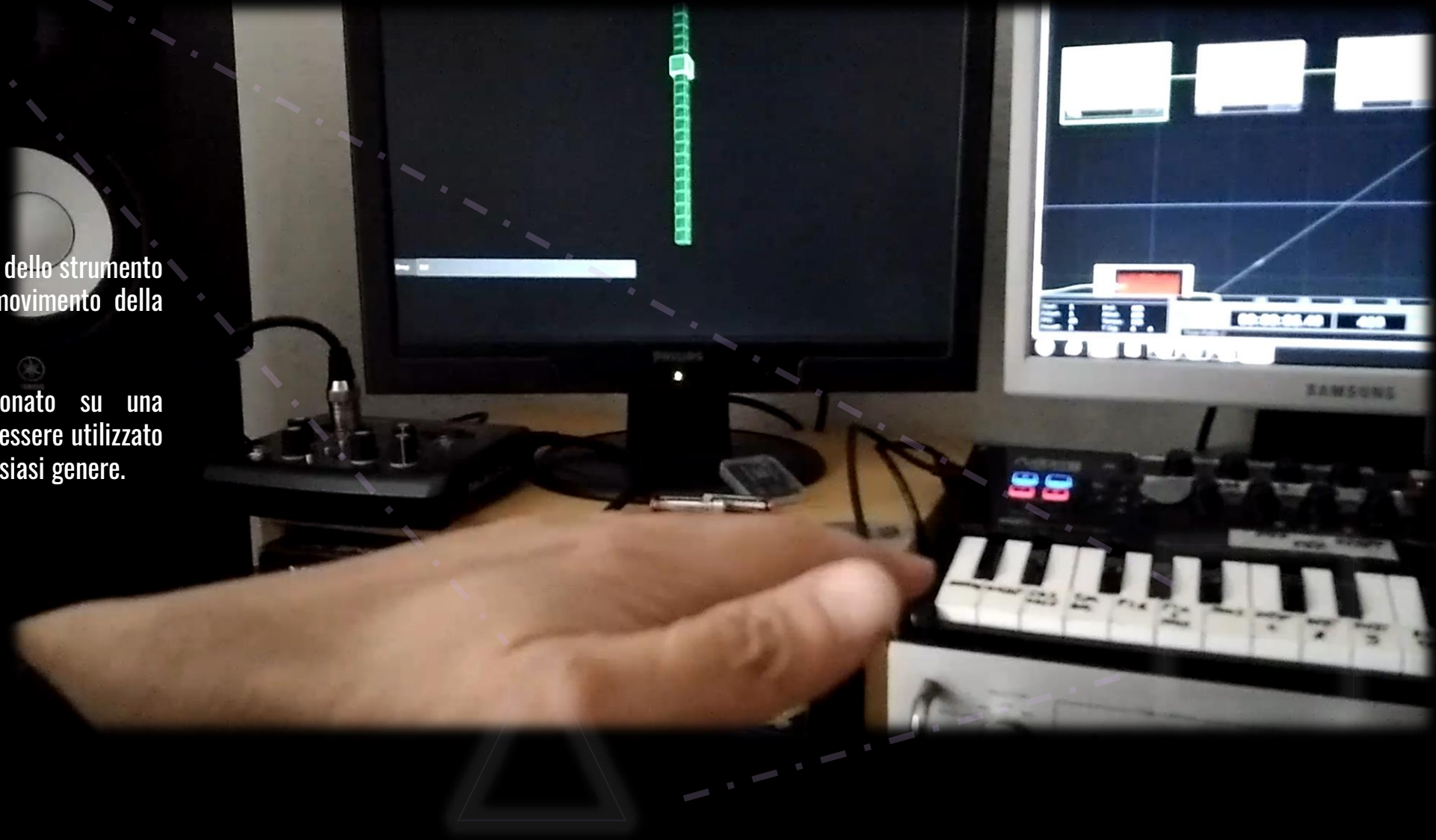
Strumento musicale

Produzione:  
• software di controllo

## Musica dalle mani

Il sistema riproduce il tipico suono dello strumento musicale Theremin seguendo il movimento della mano.

Lo strumento può essere intonato su una determinata scala musicale e può essere utilizzato per pilotare strumenti MIDI di qualsiasi genere.



# PalcoSim

Simulatore di palco

Produzione:  
• software di controllo



## Palco virtuale

Un sistema che permette di costruire il modello 3D di un palco musicale, compreso di musicisti, scenografia e strumenti.

Aggiungendo luci colorate e proiettori è possibile simulare l'effetto ottico di un allestimento per progettare lo spettacolo in tutti i suoi dettagli.

# Ballerina

Proiezione interattiva

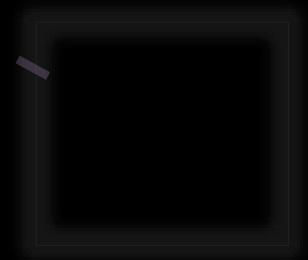
Produzione:  
• software di controllo



## Ballerina virtuale

Il sistema visualizza una ballerina virtuale in 3 dimensioni immersa in un ambiente che simula una discoteca fantascientifica.

I movimenti della ballerina seguono in tempo reale quelli del soggetto posto davanti alla telecamera del sistema.



# AUDIO E VIDEO



AM Artist è anche produzioni video, dalle riprese di eventi e spettacoli alla realizzazione di videoclip e documentari.

L'anima musicale di AM Artist si esprime, oltre che nelle composizioni per spettacoli dal vivo e alla sonorizzazione delle installazioni, nella produzione di composizioni e CD musicali di livello professionale.



# Provo a convincermi

CD musicale



Produzione:

- scrittura
- arrangiamento
- registrazione
- mixing

## Album cantautorale

*Provo a convincermi* è l'album di debutto di Andrea Montis come cantautore.

Autore, arrangiatore, esecutore e produttore di tutti brani ha registrato in proprio tutte le tracce e realizzato il mix.

10 brani che raccontano un viaggio dentro le tante vite attraversate, a volte colme di senso, a volta apparentemente no, vite che sommate, però, fanno vita di oggi.

Il CD è stato pubblicato dall'etichetta *On the set* ed è presente su tutti i principali network musicali.

# Michele Stuntman

Filmato



Produzione:

- riprese
- montaggio video
- postproduzione

## Produzione video sport estremi

Michele “Stuntman” Pilia è l’attuale detentore del Guinness dei Primati di guida su due ruote e di svariati Record Mondiali come il maggior numero di passeggeri portati su un pullman su due ruote e la percorrenza più lunga, sempre su due ruote, di una macchina a traino.

AM Artist collabora con Michele Stuntman per la realizzazione dei video che documentano le imprese del pilota.

Telecamere multiple, inquadrature suggestive, montaggio dinamico e studio accurato delle colonne sonore sono le caratteristiche di queste produzioni.

I video sono disponibili sul canale YouTube e sulla pagina Facebook di Michele (michelestuntman).

# AM ARTIST

CREAZIONI ARTISTICHE E MULTIMEDIALI

e-mail: [info@amartist.it](mailto:info@amartist.it)

web: [www.amartist.it](http://www.amartist.it)

facebook: [amartist multimedia](https://www.facebook.com/amartistmultimedia)

indirizzo: [LabVega, via La Vega 11, Cagliari](#)

